SONIC 3D

Cześć, jestem Sonic! Pierwszy i jedyny ponaddźwiękowy i w dodatku niebieski jeż na świecie. Czy wiecie, że w sondażach popularności na bohatera – maskotkę, pobiłem Crasha Bandicoota, a nawet tego wąsatego hydraulika Mario? Jak ja go nie cierpię... Ale do rzeczy. Świat jest ponownie w niebezpieczeństwie i znów macza w tym palce ten szalony doktor Robotnik. Tym razem jako cel swych chorych podbojów wybrał spokojną wysepkę zamieszkaną głównie przez ptaszki, które nazywają się Flickies. Ale nie one są bezpośrednim celem Robotnika. Flickies pilnują naturalnego skarbu wyspy, a mianowicie Szmaragdów Chaosu. Te szlachetne kamienie mają niezwykłą moc, którą zły doktorek chce skupić przeciwko światu. Porywając ptaszki, stary szaleniec zamyka je w swoich maszynach, tak przez niego uwielbianych. Mają one strzec zagarniętych skarbów, aby nie dostały się w obce ręce. Jak się pewnie domyślacie, jestem jedynym, który może doktorkowi w tym przeszkodzić. Więc wyruszam natychmiast. Jak się zaraz przekonacie, twórcy gry przygotowali dla was niespodziankę, ale o tym opowie wam już wesoły wujaszek Joseph.

Dzięki, Sonic. Najważniejszym aspektem nowych przygód Sonica jest akcja rozgrywająca się w trójwymiarze. Teraz już nie wystarczy zwinąć się w niebieską kulę i przelecieć z prędkością dźwięku z lewej strony planszy na prawą. Poruszając się po wyspie, trzeba zbierać złote pierścienie, ale przede wszystkim uwalniać skrzydlatych tubylców, teleportując ich od razu do innego wymiaru. Na początku trzeba się przyzwyczaić do sterowania klawiszami, bowiem duże trudności sprawia szybkie prześlizgiwanie się między przeciwnikami, a w szczególności rozwalanie ich z tradycyjnego „baranka". Ci, którzy mają już przećwiczone palce, nie powinni mieć z tym najmniejszego problemu.

Sonic musi przedrzeć się przez poziomy pełne zmyślnych latających i pełzających kreatur, aby na końcu dobrać się do samego bossa. Zanim dojdzie do finałowej konfrontacji, przyjdzie nam wraz z Sonicem pokonać siedem światów, z których każdy składa się z trzech etapów. Po drodze do siedziby doktora trzeba będzie ominąć sporo pułapek. Czasami trzeba moknąć na deszczu lub biegać po lodzie, na którym o poślizg nietrudno. Jeszcze dalej Sonic będzie musiał stawiać czoła maszynom zamrażającym, ziejącym ogniem albo dmuchającym sprężonym powietrzem. Na pewno nie będzie łatwo. Gdy po drodze wejdziemy w posiadanie 50 pierścieni, mamy szanse dostać się na bonusowe plansze. I tu spotkał mnie pierwszy poważny zawód. Przecież gdzieś to już widziałem! Niestety, pomysł Sonica pędzącego po pół–rurze (ang. half–pipe) jest żywcem wyjęty z poprzedniej części jego przygód. Czyżby twórców nie było stać na coś nowego?

PeCetowa wersja SONIC BLAST 3D to konwersja z Saturna. I, niestety, niezbyt udana. Wydaje się, że koncern SEGA wciąż nie bierze poważnie swoich produktów na „blaszaki". Efektem tego jest znaczna utrata jakości grafiki i dźwięku. Mimo że gra działa tylko z pakietem Direct–X, to wizualnie nie wygląda najlepiej. Rozdzielczość 320x200 w 256 kolorach to dziś trochę za mało. Muzyka niezła, ale fajne latynoskie rytmy Samby (wyspy i ten klimat) straciły na jakości podczas konwersji, zresztą podobnie jak intro. Odgłosy akcji nie wiadomo dlaczego są takie same jak w poprzednich przygodach, co w połączeniu z nową konwencją 3D brzmi trochę żałośnie.

Starzy fani mogą być nieco rozczarowani nową koncepcją developerów. Wprowadzona konieczność poruszania się w ośmiu kierunkach zdecydowanie spowalnia tempo zabawy. Niektórzy mogą zatęsknić za niebieską smugą przelatującą ekrany zlewające się w kolorową masę. I nawet specjalne turbo wyrzutnie i „blast–baranki" nie oddadzą starego miodu, mimo że trzeci wymiar otworzył przed Sonikiem nowe możliwości. Myślę jednak, że starzy miłośnicy nie odwrócą się od Sonica. Bardziej ortodoksyjni miłośnicy platformówek będą musieli się przyzwyczaić do szalejącej ostatnio trójwymiarowości. Szkoda tylko, że to nienajlepsza konwersja.

Joseph

SEGA PC

DYSTRYBUTOR PC – NIEZNANY CENA: –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 6/10